

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI & REKOMENDASI

Pada bab ini penelliti akan menguraikan kesimpulan hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah peneliti laksanakan di SMP Kartika Siliwangi XIX-2 Bandung pada siswa kelas VIII-B mulai dari pengamatan pra-penelitian, observasi tindakan, dan refleksi tindakan yang dilakukan dari siklus I sampai dengan siklus IV. Bab Ini juga berisikan saran yang peneliti berikan kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama dengan penelitian ini.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan secara umum bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pelajaran Seni Budaya dapat mengembangkan keterampilan bekerja sama siswa dikelas VIII-B SMP Kartika Siliwangi XIX-2 bandung. Adapun kesimpulan khusus yang peneliti rumuskan yaitu:

1. Perencanaan yang dibuat oleh guru (peneliti) dengan berkolaborasi bersama observer untuk menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus dan media yang digunakan selama pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan bekerja sama siswa. Selain itu peneliti juga membuat instrumen penenlitian seperti lembar observasi guru dan siswa, lembar wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Semua instrumen yang peneliti buat akan dijadikan alat pengumpul data hasil penelitian.

2. Proses pelaksanaan penelitian meningkatkan keterampilan bekerja sama siswa menggunakan *Role Playing* pada pelajaran Seni Budaya yaitu dengan dengan pembentukan kelompok besar sebanyak 4 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 9 orang siswa. Masing-masing kelompok memperoleh lagu daerah yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk naskah yang isinya merupakan makna dari lagu daerah tersebut. Setiap kelompok diberikan waktu oleh guru untuk berdiskusi mengenai konsep yang akan mereka gunakan dari lagu daerah yang mereka miliki. Kemudian setiap kelompok juga diberi waktu untuk berlatih sebelum mereka tampil di depan kelas. Pada saat kelompok penampil tampil di depan kelas, kelompok yang lain diharuskan untuk memperhatikan dan mengisi lembar tugas yang diberikan oleh guru dalam bentuk partisipasi siswa terhadap penampil. Kegiatan *Role Playing* terus berjalan hingga semua kelompok penampil tampil di depan kelas.
3. Kemampuan keterampilan bekerja sama siswa pada penelitian ini menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan kerja sama antar siswa kelas VIII-B. hal itu terlihat dari ketercapaian keseluruhan dari indikator keterampilan kerja sama. Perubahan peningkatan keterampilan kerja sama siswa menggunakan *Role Playing* diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer melalui lembar observasi siswa dan guru. Seperti pada hasil lembar observasi di siklus I keterampilan kerja sama siswa hanya mendapat penilaian cukup dengan persentase sebesar 55.6% , pada siklus ke-II terjadi peningkatan yang cukup signifikan dan masuk kategori baik dengan persentase sebesar 81.5%, di siklus ke- III masih dengan kategori baik tap terjadi peningkatan dalam jumlah persentase sebesar 92.6%. Hasil dari siklus tersebut, terlihat terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam bekerja sama. Setelah penerapan metode *Role Playing* siswa menjadi lebih antusias dalam

bekerja kelompok, siswa menjadi lebih bertanggung jawab dengan mampu mengerjakan tugas mereka bersama-sama, dan pada saat pembelajaran siswa menjadi aktif dalam arti siswa mau bertanya, menjadi lebih kritis dalam mengeluarkan pendapat.

## B. Implikasi & Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan mengenai penggunaan metode *Role Playing* untuk mengembangkan keterampilan Bekerja sama siswa dikelas VIII-B SMP Kartika Siliwangi XIX-2 Bandung, peneliti memberikan saran sebagai berikut;

### 1. Siswa

- a. Keterampilan kerja sama siswa dalam pembelajaran seni budaya harus lebih dikembangkan.
- b. Diharapkan setelah mengembangkan keterampilan bekerja sama siswa dalam pelajaran seni budaya terutama pada kerjasama dalam bidang music, siswa di luar sana dapat menjadi musisi yang tidak idealis dan individualis tetapi menjadi musisi atau manusia yang mampu bekerjasama dengan orang-orang di sekitarnya.

### 2. Guru

- a. Pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan bekerja sama siswa harus diimbangi dengan pemahaman guru terhadap pembelajaran seni music.
- b. Penggunaan metode *Role Playing* dalam hal ini memerlukan waktu yang lebih banyak, dalam perencanaan, pelatihan dan juga penampilan sehingga guru harus dapat mengalokasikan waktu lebih baik

### 3. Sekolah

- a. Pihak sekolah dapat lebih memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk di dalam maupun diluar kelas dengan menunjang sarana dan prasarana agar pembelajaran menjadi lebih baik.